

OPENWEBQUEST, παιχνίδι ρόλων και google drive: Η αξιοποίηση τους στο μάθημα των θρησκευτικών

Μαρία Μυρίδου Κουκίδου
Θεολόγος ΠΕ01, 3ο Γυμνάσιο Νεάπολης, Θεσσαλονίκη
tina.maria.iwannou@gmail.com

Περίληψη

Η εισήγηση αυτή στηρίζεται σε δύο άξονες. Στον πρώτο, καταδεικνύεται ότι από το σχέδιο μαθήματος, προκύπτουν βιωματικές δραστηριότητες, τα Παιχνίδια Ρόλων (Εκπαιδευτικό Δράμα). Πραγματοποιήθηκαν ΠΡ τα οποία προέκυψαν ως παραγόμενα προϊόντα με την χρήση του εργαλείου, Ιστού 2.0, OpenWebquest του Πανεπιστημίου Πελοποννήσου. Ήταν μια συλλογική προσπάθεια των μαθητών/τριών της Α' Γυμνασίου, καθώς εργάστηκαν σε ομάδες, στο Μάθημα των Θρησκευτικών (ΜτΘ), με θέμα το μήνυμα της ειρήνης του προφήτη Μιχαία, στη σύγχρονη εποχή για να πετύχουν διδακτικούς, γνωσιολογικούς και ψυχοπαιδαγωγικούς στόχους, που έθεσαν με την συντονίστρια καθηγήτρια. Ο δεύτερος άξονας στηρίζεται στην αξιολόγηση της προσπάθειας από τους/τις μαθητές/τριες, με ερωτηματολόγιο σχεδιασμένο μέσω της φόρμας Google Drive. Μετά από τη συζήτηση των αποτελεσμάτων συμπεραίνεται ότι οι μαθητές/τριες χρησιμοποιώντας τις νέες τεχνολογίες κατά τη συνεργασία τους στις ομάδες, μπορούν να εμπλακούν δημιουργικά και βιωματικά στο ΜτΘ. Μέσα από τέτοιου είδους πρακτικές είναι δυνατόν να αναδυθούν νέα βιώσιμα μοντέλα για το ΜτΘ.

Λέξεις κλειδιά: OpenWebquest, Παιχνίδι Ρόλων, Αξιολόγηση, Google Drive

Α. Εισαγωγή

Συχνά οι υποστηρικτές της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας θεωρούν ότι η μάθηση δεν αποτελεί μόνο μια διαδικασία απόκτησης πληροφοριών, αλλά μια διαδικασία κατά την οποία στο κέντρο της διδασκαλίας τοποθετούνται οι μαθητές/τριες ως συγκροτημένη μικρό-ομάδα και όχι ως άτομα. Δέχονται ακόμα ότι η γνώση ως κοινωνική οντότητα γίνεται ατομικό απόκτημα μετά από την εμπλοκή τους στην ομάδα (Ματσουργούρας 2006,431). Εξάλλου η σκέψη και η γνώση στον Piaget και τον Vygotsky έχουν κοινωνική βάση (Piaget 1951,176, Vygotsky 1997). Για πολλούς ερευνητές η κοινωνική αλληλεπίδραση είναι η σημαντικότερη δραστηριότητα για να προχωρήσει ο μαθητής στη γνώση. Για αυτό η δημιουργία μιας παραγωγικής και συνεργατικής ατμόσφαιρας στο σχολείο αποτελεί το ιδανικό περιβάλλον μάθησης (Βοσνιάδου Σ., 2001). Συνεργατικά περιβάλλοντα μπορούν να θεωρηθούν και αυτά που βασίζονται σε διερευνητικού τύπου λογισμικά, δίνουν έμφαση στην ομαδική εργασία και τη συλλογική σκέψη μέσω της συζήτησης μπροστά στον υπολογιστή (Μητροπούλου, Β., 2014, 126). Ο όρος WebQuests, ο οποίος έχει αποδοθεί με την έκφραση «Δικτυακές αποστολές», εισήχθηκε για πρώτη φορά το 1995 από τον καθηγητή της Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας στο Πανεπιστήμιο του San Diego Bernie Dodge (Dodge, Β.,1997), γιατί σύμφωνα με αυτόν κατά τη μαθησιακή διαδικασία *οι περισσότερες ή και όλες οι πληροφορίες που απαιτούνται για την επίλυση ενός προβλήματος ή για τη σύνθεση μιας γνωστικής ενότητας, προέρχονται από το Διαδίκτυο*. Το Webquest είναι μια διδακτική πρακτική, η οποία συνδέει διάφορες μαθησιακές δραστηριότητες, και έχει σκοπό να ενεργοποιήσει τους μαθητές/τριες για την επίλυση συγκεκριμένων προβλημάτων που έχουν θέσει με συντονιστή/στρια τον/την εκπαιδευτικό. Αναλυτικότερα στη διάρκεια των δραστηριοτήτων του Μαθήματος των Θρησκευτικών (ΜτΘ) γίνεται χρήση πολυμεσικών εφαρμογών, ενώ αξιοποιείται και η διαδικτυακή πλατφόρμα OpenWebquest. Η πλατφόρμα Ιστοεξερευνήσεων ή αλλιώς το OpenWebquest του Πανεπιστημίου Πελοποννήσου είναι ένα εργαλείο που επικεντρώνει το ενδιαφέρον του στην αξιοποίηση των τεχνολογιών του Ιστού 2.0 και λειτουργεί ως λογισμικό ανοικτού κώδικα για τα δεδομένα και τις ανάγκες της ελληνικής πραγματικότητας (OpenWebquest Ερευνητική Ομάδα Ηλεκτρονικής Μάθησης <http://eprl.korinthos.uop.gr/site/#>). Η συγκεκριμένη πλατφόρμα είναι ουσιαστικά μια διαδικτυακή κοινότητα στις σελίδες της οποίας, παρέχεται η δυνατότητα στους εκπαιδευτικούς να δημιουργήσουν το ασφαλές περιβάλλον αναζήτησης του ψηφιακού υλικού για την εξέλιξη της εργασίας των μαθητών/τριών. Το Webquest είναι μια διδακτική πρακτική, η οποία συνδέει διάφορες μαθησιακές δραστηριότητες, και έχει σκοπό να ενεργοποιήσει τους μαθητές/τριες για την επίλυση συγκεκριμένων προβλημάτων που έχουν θέσει με συντονιστή/στρια τον/την εκπαιδευτικό.

Το περιβάλλον του OpenWebquest λειτουργήσει υποστηρικτικά και ώθησε τους μαθητές/τριες στην επέκταση των δραστηριοτήτων τους στο πλαίσιο του Εκπαιδευτικού Δράματος και στο παίξιμο Παιχνιδιού Ρόλων (ΠΡ). Μέσα σε αυτήν την βιωματική πρακτική συνδυάστηκαν και αξιοποιήθηκαν κατάλληλα στις ομάδες τα στοιχεία που οι μαθητές/τριες επέλεξαν από το OpenWebquest. Το παιχνίδι χρησιμοποιείται στη διδακτική πράξη καλύπτοντας ποικίλους στόχους της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Στη διεθνή ορολογία το ΠΡ το συναντούμε ως role-playing ή role-play, μπορεί να είναι μια απλή και εύκολα οργανωμένη τεχνική με την οποία επιτυγχάνεται η διατόπωση και η επίλυση σημαντικών ζητημάτων που απασχολούν μια ομάδα (Ladousse, GP., 1982, 35). Το ΠΡ έχει τοποθετηθεί στην κοινωνική οικογένεια των μοντέλων διδασκαλίας, γιατί η κοινωνική ομάδα των παιχνιδιών είναι ένα αναπόσπαστο κομμάτι για την ανάπτυξη του ανθρώπου, καθώς προσφέρει τη δυνατότητα επίλυσης διαπροσωπικών και κοινωνικών διλημμάτων (Joyce, Br.-Weil, M., 1986³, 241). Οι στρατηγικές του παιχνιδιού παρέχουν μια ποικιλία ανώτερης εκπαίδευσης, ώστε η χρήση του να διαδραματίζει το ρόλο μιας αμειβόμενης μαθησιακής εμπειρίας για τους/τις μαθητές/τριες και τους/τις εκπαιδευτικούς (Heyward, P., 2010). Ο Vygotsky τοποθετεί το παιχνίδι στο επίπεδο της ανάπτυξης και λειτουργίας των ανώτερων νοητικών διαδικασιών που σχετίζονται με κοινωνικές καταστάσεις και διαπιστώνει, ότι όταν το παιδί πειθαρχεί στους κανόνες του παιχνιδιού πετυχαίνει

τον μέγιστο αυτοέλεγχο και υπακούει σε εσωτερικό κανόνα, αυτοπεριορισμού και αυτοδιάθεσης (Vygotsky, L. S., 1978, 99-100).

Τέλος για τη πραγματοποίηση μιας συστηματικότερης και άμεσης αξιολόγησης της διττής δραστηριότητας, έγινε η χρήση του ηλεκτρονικού εργαλείου της φόρμας Google Drive. Η αθροιστικού τύπου αξιολόγηση της δραστηριότητας διευκολύνεται με το συγκεκριμένο εργαλείο. Με τη βοήθεια του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου οι μαθητές/τριες παρέλαβαν και απέστειλαν τις φόρμες του ερωτηματολογίου και αξιολόγησαν το εγχείρημά τους.

B. B. Παρουσίαση

B1. Θεωρητικό πλαίσιο

Τα σύγχρονα εργαλεία των νέων τεχνολογιών παρέχουν μεθοδολογικές επιλύσεις προβλημάτων που προϋποθέτουν την ανάπτυξη νέων δεξιοτήτων από τους μαθητές/τριες (π.χ. αναζήτηση και επεξεργασία δεδομένων), αλλά και δεξιοτήτων υψηλού επιπέδου (π.χ. κριτική και αναλυτική σκέψη, διερευνητική μάθηση, αλληλεπίδραση και συνεργατική επίλυση προβλημάτων). Η χρήση του OpenWebquest στο ΜτΘ λειτουργεί υποστηρικτικά γιατί είναι δυνατό να δημιουργηθεί το περιβάλλον στο οποίο οι μαθητές/τριες αντλούν έννοιες και γνώσεις, οι οποίες συνδέονται με την πολιτισμική και κοινωνική (Τζιμογιάννης, Α., & Σιόρεντα, Α., 2007, 357) και κατ' επέκταση με την θρησκευτική ζωή. Στο πλαίσιο αυτό δομήθηκε η ομαδική εργασία των μαθητών της Α' Γυμνασίου με αφορμή το αγιογραφικό χωρίο του προφήτη Μιχαία 4, 1-4, που περιλαμβάνεται στο βιβλίο μαθητή (BM), στην ενότητα 'Ο προφήτης Μιχαίας: το όραμα της παγκόσμιας ειρήνης', ώστε οι μαθητές/τριες να δώσουν απαντήσεις σε ζητήματα αναφορικά με την ειρήνη στο σύγχρονο κόσμο. Το συγκεκριμένο διδακτικό σενάριο δομήθηκε με βάση τον εποικοδομητισμό (Constructivism) και την ολιστική προσέγγιση ενσωματώνει την συνεταιριστική και συνεργατική μάθηση (cooperative and collaborative learning.) (Χαραλαμπίδου, Αντωνίου, Γούργουλης, Κιουρμουτζόγλου, 2006, 19). Οι μαθητές δομούν τη νέα γνώση ενεργητικά, εστιάζοντας στη χρήση της μέσα από την ανακαλυπτική μάθηση και αναπτύσσουν επικοινωνιακές δεξιότητες σε μαθησιακά περιβάλλοντα μπροστά στον υπολογιστή (Μητροπούλου, Β., 2014, 219). Η Διαθεματική προσέγγιση του ΜτΘ αποτελεί μια πρόκληση αλλά και ανάγκη κατά την εκπαιδευτική διαδικασία, στο σύγχρονο σχολείο και σε όλες τις βαθμίδες (Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών του 2003). Το OpenWebquest έχει τον τίτλο «Υπέρ της ειρήνης του σύμπαντος κόσμου...», είναι βασισμένο στο αγιογραφικό χωρίο του προφήτη Μιχαία και αποσκοπεί στην ανακαλυπτική οικοδόμηση της γνώσης των μαθητών/τριών αναφορικά με την ειρηνική συνύπαρξη των ανθρώπων στον σύγχρονο πραγματικότητα. Στο υποστηρικτικό περιβάλλον του OpenWebquest, το οποίο εντάσσεται στο ευρύτερο πλαίσιο του μοντέλου επεξεργασίας πληροφοριών, οι μαθητές/τριες με προσανατολισμένη ως προς τη διερεύνηση (inquiry) δραστηριότητα πέτυχαν ανακαλυπτική καθώς και κοινωνικο-γνώστική μάθηση. Κατά την εφαρμογή του ΠΡ, το οποίο εντάσσεται στο μοντέλο ανάπτυξης κοινωνικών δεξιοτήτων (social family of models) (Κασσωτάκης, Φλουρής 2005,322-323, Στυλιάρης, Δήμου 2015,44) οι μαθητές/τριες αναπτύσσουν δεξιότητες, καθώς αναζητούν απαντήσεις στα ζητήματα που έθεσαν.

Σε μια τέτοιου τύπου διδακτική πρακτική ο/η μαθητής/τρια αναλαμβάνει σημαντικό ρόλο στην ομάδα και αυτή αποτελεί το κέντρο της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Ο/η εκπαιδευτικός λειτουργεί με διαμεσολαβητικό-καθοδηγητικό ρόλο, ώστε να βοηθάει τα παιδιά να ισχυροποιήσουν τις μαθησιακές εμπειρίες τους μέσω των υπολογιστών (Τζιμογιάννης 2007, 351). Όταν οι μαθητές/τριες αλληλεπιδρούν σε μια συνεργατική δραστηριότητα αυτής της μορφής, σύμφωνα με τον Bruner ανακαλύπτουν τη χρησιμότητα της σταδιακής προσέγγισης ενός προβλήματος, αυξάνουν την εμπιστοσύνη για τη δυνατότητα επίλυσης προβλημάτων με την χρησιμοποίηση του νου και αποκτούν αυτοπεποίθηση, καθώς αναπτύσσουν 'κατανόησεις' του πώς αποκτάται και πώς μετασχηματίζεται η γνώση (Bigge 2008^e, 345).

B2. Σχεδιασμός του OpenWebquest

Τα προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα της δραστηριότητά του OpenWebquest

Αυτά διαμορφώθηκαν ως εξής:

Στο γνωστικό μέρος: α) Μελέτη των κειμένων της Παλαιάς και της Καινής Διαθήκης για εμβάθυνση στα δεινά του πολέμου, του ξεριζωμού της προσφυγιάς, καθώς και στη διαμόρφωση των ανθρωπίνων σχέσεων δομημένες σε πνεύμα ειρήνης. β) Προσέγγιση του βίου του προφήτη μέσα από τον συναξαριστή. γ) Αναζήτηση των ευχών για την ειρήνη, στη Θεία λειτουργία του αγίου Ιωάννου του Χρυσοστόμου. δ) Αναζήτηση έργων τέχνης και ποιημάτων με θέμα την ειρήνη. ε) Ανασκόπηση του πρόσφατου ιστορικού παρελθόντος για τους πρόσφυγες του 20^{ου} αιώνα. στ) Προσέγγιση της σύγχρονης πραγματικότητας. Διατύπωση προβληματισμών για την αποδοχή των προσφύγων από την ελληνική κοινωνία.

Στο ψυχοπαιδαγωγικό μέρος: α) Καλλιέργεια ομαδοσυνεργατικής μάθησης. β) Καλλιέργεια οικουμενικού πνεύματος για την ειρήνη, την αποδοχή του 'άλλου' και τη ειρηνική συνύπαρξη με τους συμμαθητές/τριες. γ) Αξιοποίηση του πολιτισμικού πλούτου και της πολιτισμικής κληρονομιάς μαθητών/τριών με προσφυγική καταγωγή. δ) Ενεργός συμμετοχή των μαθητών με αυτενέργεια και αλληλεπίδραση μέσα από την διαπροσωπική επικοινωνία. ε) Ανάπτυξη κριτικής ικανότητας για την επιλογή, τη σύνθεση, την αξιοποίηση της γνώσης και την απόκτηση δεξιοτήτων - της μεταγνώσης.

Στη χρήση των νέων τεχνολογικών: α) Εξοικείωση με τη χρήση των εργαλείων του Ιστό2. β) Ικανότητα αναζήτησης πληροφοριών στις προεπιλεγμένες σελίδες του διαδικτύου, κατάλληλες για την ηλικία και το επίπεδο των μαθητών/τριών. γ) Χρήση του υλικού του μαθήματος των Θρησκευτικών, από την πλατφόρμα του εθνικού αποθετηρίου ψηφιακών αντικειμένων, 'Φωτόδεντρο'. δ) Ανάπτυξη της επικοινωνιακής δεξιότητας των μαθητών/τριών με τον/την εκπαιδευτικό και μεταξύ τους σε ασύγχρονο περιβάλλον.

Απαιτούμενη τεχνολογική υποδομή

Χρήση ηλεκτρονικών υπολογιστών, σύνδεση με το διαδίκτυο, προτζέκτορας και διαδραστικός πίνακας. Ως εργαλείο για την διδακτική πρακτική προσέγγιση χρησιμοποιήθηκε η εφαρμογή της επίσημης πλατφόρμας, OpenWebquest, που προσφέρει το Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου, στη διεύθυνση '<http://epri.korinthos.uop.gr/openwebquest/>'. Οι μαθητές/τριες των τριών τμημάτων της Α΄ Γυμνασίου δημιούργησαν ομάδες των 4 κυρίως και ελάχιστες των 5 ατόμων. Έγινε η διανομή των αρμοδιοτήτων στα μέλη της κάθε ομάδας, π. χ. ο συντονιστής, ο γραμματέας, ο χειριστής του υπολογιστή. Υποστηρικτικά για την δουλειά των μαθητών/τριών βοήθησαν τα φύλλα εργασίας που μοίρασε η εκπαιδευτικός στην κάθε ομάδα, ενώ οι οδηγίες της (εκπαιδευτικού) για την κάθε φάση βοηθούσαν την εξέλιξη της δραστηριότητας. Τα λογισμικά συνεργατικού τύπου δίνουν έμφαση στην ομαδική διδασκαλία και τη συλλογική σκέψη μέσω της συζήτησης μπροστά στον υπολογιστή (Μητροπούλου, Β., 2014, 126,) και παρέχουν συνθήκες αυθόρμητης και αποκεντρωμένης μάθησης μέσω της επικοινωνίας με τους/τις συνομηλίκους και τον/την εκπαιδευτικό (Ράπτης, Α. & Ράπτη, Α., 2007, 14). Στο πλαίσιο της διαθεματικότητας οι γνωστικοί τομείς που συνδυάζονται αρμονικά στη δραστηριότητα αυτή είναι: των Θρησκευτικών, της Ιστορίας, των Εικαστικών, της Πληροφορικής, της Κοινωνικής και Πολιτικής Αγωγής, ώστε επιτευχθεί η ολιστική προσέγγιση της γνώσης. Το OpenWebquest **"Υπέρ της ειρήνης του σύμπαντος κόσμου,..."** μπορεί να αναζητηθεί στον κατάλογο της αντίστοιχης σελίδας.

Η περιγραφή και εφαρμογή της δραστηριότητας

Η δραστηριότητα υλοποιήθηκε στο παλιό Πρόγραμμα Σπουδών (ΔΕΠΣ-ΑΠΣ 2003) στην Α΄ Γυμνασίου. Προτείνεται για εφαρμογή και στο πλαίσιο του Νέου Προγράμματος Σπουδών (ΝΠΣ 2016), στη Β΄ Γυμνασίου, στην 4^η θεματική ενότητα: Εμείς και οι «άλλοι» και στη Γ΄ Γυμνασίου, στην 4^η θεματική ενότητα: «Πού είναι ο Θεός;».

Η χρονική διάρκεια της δραστηριότητας επεκτάθηκε στις τρεις διδακτικές εβδομάδες και αφιερώθηκε ένα δίωρο την εβδομάδα. Ενώ η απόδοση των ΠΡ επεκτάθηκε σε δύο εβδομάδες και αφιερώθηκε ένα δίωρο την εβδομάδα.

Το θέμα χωρίστηκε σε τέσσερις ενότητες: 1.Ακολουθώντας τα μονοπάτια στα ιερά κείμενα της Αγίας Γραφής, 2. 'Θύμησες', μια αναδρομή στο πρόσφατο ιστορικό παρελθόν, 3. 'Υπέρ της Ειρήνης του Σύμπαντος Κόσμου...' 4. Η πραγματικότητα της σύγχρονης κοινωνίας. Κάθε ομάδα ανέλαβε μια αποστολή που προέκυπτε από τις τέσσερις ενότητες. Η 4^η ενότητα καθόρισε την αποστολή της 4^{ης} και της 5^{ης} ομάδας. Καθώς γίνεται αντιληπτό από την έρευνα της γνωστικής ψυχολογίας, 'σκαλωσιές' (Vygotsky, L., 1997,146) βρίσκονται στην καρδιά του μοντέλου WebQuest και υπό αυτή την έννοια, τα WebQuests παρέχουν έναν τρόπο ενσωμάτωσης των σωστών στρατηγικών μάθησης με την αποτελεσματική χρήση του Ιστού, ώστε οι αρχάριοι και οι προχωρημένοι μαθητές/τριες με την κατάλληλη υποστήριξη να προχωρούν πέρα από τις ικανότητές τους (March, M., 2004,43) και τα σχολεία να αναδεικνύονται '*πολιτισμικά εργαστήρια*' (Moll, L., 1993, 15). Ο Dodge (2004) προτείνει έξι δομικά στοιχεία για τη δημιουργία ενός WebQuest. Στο Πανεπιστήμιο της Πελοποννήσου αναφέρονται ως εξής: Εισαγωγή, Διαδικασία, Δραστηριότητα, Πηγές-Μέσα, Αξιολόγηση, Συμπέρασμα, Εκπαιδευτικός. Στο τμήμα 'Εισαγωγή' η εκπαιδευτικός προέδρασε τους/τις μαθητές/τριες για το θέμα και έθεσε τον σκοπό της δραστηριότητας: Σκοπός μας είναι να μάθουμε μικροί και μεγάλοι να αποζητούμε και να υιοθετούμε αξίες που συνάδουν με το μήνυμα της ειρήνης στη ζωή μας. Βασική επιδίωξή μας είναι να συνειδητοποιήσουμε ότι ο "Άρχων" της ειρήνης είναι ο Χριστός (Ησ 9,6).

Παράλληλα επιδίωξή μας είναι να συνδυάσουμε την έννοια της ειρήνης με την έννοια της αποδοχής και συνύπαρξης του πλησίον - συνανθρώπου.

Στο τμήμα 'Δραστηριότητα' αναρτήθηκαν τα προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα με τρόπο κατανοητό από τους μαθητές/τριες.

Στο τμήμα 'Διαδικασία' οι μαθητές/τριες πληροφορήθηκαν για τα τέσσερα θέματα και τις πέντε αποστολές των πέντε ομάδων. Εδώ επίσης τα μέλη των ομάδων πήραν οδηγίες για τον τρόπο δουλειάς και παρουσίας των εργασιών τους. Από αυτό το σημείο άρχισε να οργανώνεται συστηματικότερα η ερευνητική δράση της κάθε ομάδας.

Η 1^η ομάδα μελέτησε αγιογραφικά χωρία σχετικά με το θέμα της ειρήνης, των οποίων οι παραπομπές δόθηκαν στα φύλλα εργασίας, και πήρε πληροφορίες για το βίο του προφήτη από το συναξάρι του. Η ομάδα αναζήτησε όλα τα στοιχεία στις προτεινόμενες ηλεκτρονικές σελίδες στο αντίστοιχο τμήμα του OpenWebquest. Η 2^η ομάδα αναζήτησε τις ηλεκτρονικές σελίδες που υπάρχουν στο OpenWebquest για να λάβει περισσότερες πληροφορίες για την ιστορία των προσφύγων του προηγούμενου αιώνα και στη συνέχεια δούλεψε για τη σκηνοθεσία του ΠΡ με θέμα «η Συνέντευξη». Η ομάδα δούλεψε με ρόλους όπως ο δημοσιογράφος, ο ιστορικός μελετητής, η παρουσιάστρια. Εξάλλου σύμφωνα με τον Dodge η δραστηριότητα του Webquest μπορεί να βελτιωθεί, δίνοντας στους μαθητές ρόλους να διαδραματίσουν σε ένα σενάριο και να αλληλεπιδράσουν μέσω του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου για την εξέλιξή του (Dodge, B., 1997). Η 3^η ομάδα μελέτησε τις ευχές για την ειρήνη στην ακολουθία της Θείας Λειτουργίας του Ιωάννου του Χρυσοστόμου. Αναζήτησε πίνακες ζωγραφικής του Πάμπλο Πικάσο και άλλων καλλιτεχνών και ποιήματα διερευνώντας και καταγράφοντας μηνύματα με κεντρικό θέμα την ειρήνη. Σε αυτήν την ομάδα εφαρμόστηκαν Μοτίβα Έντεχνου Συλλογισμού (Artful thinking), όπως: Ερώτηση, Εξέταση, Έρευνα και το μοτίβο Παρατήρησης και Περιγραφής, το ΑΚΟΥΓΟΝΤΑΣ: ΔΕΚΑ ΕΠΙ ΔΥΟ [Listening: Ten times Two] (ΝΠΣ 2016, σσ. 132-133) Η ομάδα κατέγραψε τα πορίσματα σε φύλλο εργασίας. Η 4^η ομάδα αφού μελέτησε τη Διακήρυξη των Ανθρωπίνων Δικαιωμάτων του ΟΗΕ και παρακολούθησε σχετικά βίντεο. Ανέλαβε ρόλους στο ΠΡ με θέμα «Αναλαμβάνω δράση», έθεσε προβληματισμούς και αναζήτησε πιθανές λύσεις για την αποδοχή των

[illegible]

Οι μαθητές/τριες μέσα από την πλοήγηση ακολουθώντας τους συνδέσμους αντλούσαν τις κατάλληλες πληροφορίες από τις προκαθορισμένες και συναφείς με το θέμα και την ηλικία των παιδιών διαδικτυακές πηγές, και προχώρησαν στην εκπλήρωση των αποστολών τους.

Ελληνισμός και Αποστολές

<http://www.greek.gr00144/index.aspx>



Πάλλες για τον ελληνικό γύλισσο - Άξελος της κοινής νοσηλίας:

http://www.greek-language.gr/greeklang/modern_greek/texts/classical/myths/

"Υπόψη Αρμποςτης του ΟΗΕ - Εκπαιδευτικό υλικό της "Υπόψης Αρμποςτης του ΟΗΕ για τους Πρόλογους"

<http://www.unhcr.org/refugees/paidyika/yliko.html>



Εκπαίδευση των μεταναστευόντων παιδιών στην Ελλάδα

Η κάθε ομάδα έπρεπε να φέρει σε πέρας μια αποστολή και κάθε μέλος ανέλαβε κάποια υποαποστολή (Dodge, B., 1997). Για το τμήμα της Αξιολόγησης αξιοποιήθηκε το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο. Στο τμήμα ‘Συμπεράσματα’ αναφέρονται οι μαθησιακοί στόχοι που επιτεύχθηκαν. Εκτός από τη σελίδα του μαθητή υπάρχει και η σελίδα του εκπαιδευτικού που περιέχει οδηγίες για τη χρήση του συγκεκριμένου OpenWebQuest. Σε αυτήν την σελίδα δίνεται η δυνατότητα στους εκπαιδευτικούς που επισκέπτονται την δραστηριότητα, να καταχωρίσουν τα σχόλια τους στο παράθυρο διαλόγου με την ένδειξη ‘Συζήτηση και σχόλια για την Ιστοεξερεύνηση’. Οι ομάδες αναπλαισίωσαν το θέμα τους, έχοντας ως βάση εκκίνησης το προφητικό χωρίο, προχώρησαν στην κατανόησή του, μέσα από πρακτικές τεχνικές ώστε να προκληθεί περαιτέρω διάλογος και προβληματισμός, και στη συνέχεια πέρασαν σε βιωματικές τεχνικές πραγματοποιώντας τα παιχνίδια ρόλων..

Σύμφωνα με τον Dodge τα συμπεράσματα της διαδικτυακής αναζήτησης (WebQuest) υπενθυμίζουν στους μαθητές/τριες τι έχουν μάθει, μπορούν όμως να αποτελέσουν το ερέθισμα για την επέκταση της εμπειρίας τους και σε άλλους τομείς (Dodge, B., 1997). Μπορούν να λειτουργήσουν ως το προστάδιο μιας άλλης δραστηριότητας παρουσίασης ή ακόμη να συνδυαστούν με κάποια άλλη τεχνική (Οδηγός εκπαιδευτικού, 2016, 128). Εύλογα λοιπόν δόθηκε επεκτασιμότητα στη δραστηριότητα του OpenWebquest, με τη δημιουργία των ΠΡ, στην τάξη. Το παιχνίδι χρησιμοποιείται στη διδακτική πράξη καλύπτοντας ποικίλους στόχους της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Οι μαθητές/τριες δημιουργούν ένα περιβάλλον, στην τάξη στο οποίο ενεργούν ως παίκτες και ως παρατηρητές, καθώς ενσωματώνουν σε αυτό τα στοιχεία που έχουν συγκεντρώσει για την καλύτερη ανάλυση του θέματος που προσεγγίζουν (Κοσσυβάκη, Φ., 2005^α, 413). Η ενσωμάτωση του ΠΡ στη διδακτική πράξη αποβλέπει στη διεξαγωγή του μαθήματος με βάση τους κανόνες ενός παιχνιδιού. Για τη διεξαγωγή του διακρίνονται

τρία στάδια: **α. Η πληρέστερη προετοιμασία του παιχνιδιού, β. Η φάση της ενεργοποίησης του παιχνιδιού, γ) Η συζήτηση στην ολομέλεια της τάξης και η αξιολόγηση της διδακτικής τεχνικής.**

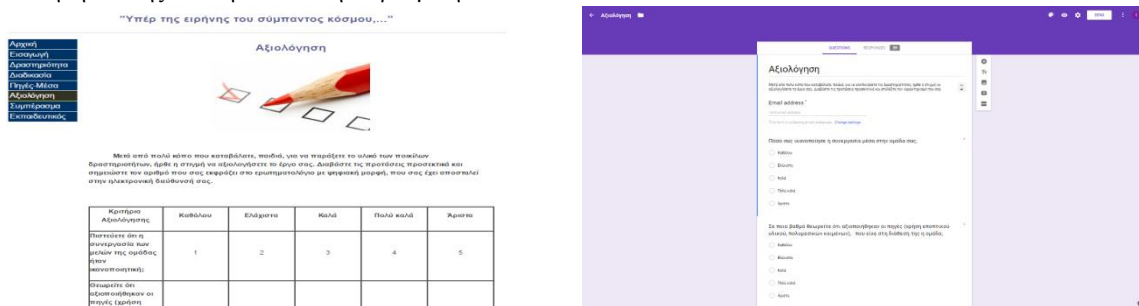
Στο ΜτΘ στο οποίο συχνά τίγονται θέματα κοινωνικής ζωής, οι μαθητές/τριες με την εμπύχωση του/της εκπαιδευτικού κατά την εφαρμογή του ΠΡ μπαίνουν σε μια δημιουργική αλληλεπίδραση, ενώ παράλληλα μοιράζονται απόψεις που ξεπηδούν από τις προσωπικές τους εμπειρίες, διερωτώνται και αναζητούν λύσεις για τα θέματα που διερευνούν. Η αποστολή των τριών ομάδων αποσκοπούσε στη σύνθεση και την εφαρμογή ΠΡ. Η 2^η ομάδα ετοίμασε και απέδωσε το παιχνίδι με τίτλο «η Συνέντευξη». Τα μέλη της ομάδας έθεσαν ως στόχο να διερευνήσουν την προσφυγική τους καταγωγή, να συνειδητοποιήσουν την οδυνηρή κατάσταση στην οποία βρέθηκαν οι πρόγονοι τους διωγμένοι από τις γενεές τους, τις δύσκολες συνθήκες εγκατάστασης στην καινούρια πατρίδα, αλλά και να παραλληλίσουν το προσφυγικό φαινόμενο στις αρχές του προηγούμενου με αυτό του 21^{ου} αιώνα. Η 4^η και 5^η ομάδα ανέλαβαν να παρουσιάσουν ΠΡ με θέματα εμπνευσμένα από τη σημερινή πραγματικότητα και από το ζήτημα της εγκατάστασης και της ένταξης των σύγχρονων προσφύγων στους νέους κοινωνικούς ιστούς. Το ΠΡ της 4^{ης} ομάδας είχε τίτλο: «Αναλαμβάνω δράση» και της 5^{ης} «Κάνω το πρώτο βήμα». Παρακάτω παρουσιάζεται ενδεικτικά το ΠΡ της 4^{ης} ομάδας. α) προετοιμασία του παιχνιδιού: 1. Τα μέλη της ομάδας είχαν στη διάθεσή τους σχετικό φύλλο εργασίας για να προετοιμαστούν κατάλληλα. 2. Ορίζεται το Που: Το παιχνίδι εκτυλίχθηκε μεταξύ μιας παρέας μαθητριών υποθετικά στην αυλή του σχολείου. 3. Επιλέγονται χαρακτήρες: Ποιος – ποιοι: Σύμφωνα με το σενάριο μια μαθήτρια-εθελόντρια συνόδευσε ένα συγγενικό της πρόσωπο, στέλεχος στα κέντρα φιλοξενίας των προσφύγων, έζησε από κοντά κάποια γεγονότα και μετέφερε εντυπώσεις, στις φίλες της. 4. Όλες γράφουν στα φύλλα εργασίας σκέψεις, συναισθήματα και ιδέες. Η καθεμία συμμετέχει στον αυτοσχεδιασμό μόνον όταν έχει κάτι να πει, να προσθέσει. Ακούει προσεχτικά και βοηθάει να εξελιχθεί ομαλά η ιστορία, χωρίς πίεση και άγχος για να πρωτοτυπήσει (Γκόβας, Ν., 2003, 161). 5. Ορίζεται ο ρόλος της εκπαιδευτικού. β) Ενεργοποίηση του παιχνιδιού: σκηνή πρώτη: Η παρέα ακούει τα νέα της μαθήτριας-εθελόντριας και τα μέλη της δεν άργούν να τοποθετηθούν για την ενέργεια της. 2. Η αντιπαράθεση φέρνει αντιμέτωπους ανθρώπους με διαφορετικές απόψεις. Μια από τις φίλες εξέφρασε έντονα τις αντιρρήσεις της προς την εθελόντρια για την προσφορά της στο κέντρο των προσφύγων, αλλά και για την γενικότερη κατάσταση της έλευσης των προσφύγων στη χώρα. 3. Χωρίζονται σε ομάδες, π.χ. η ομάδα της μαθήτριας-εθελόντριας που θέλει να βοηθήσει τους πρόσφυγες και η ομάδα της μαθήτριας που έχει αντιρρήσεις. 4. Ο/η εκπαιδευτικός-σε ρόλο: ο/η εμπνευστής/τρια μπορεί να έχει έναν ρόλο για να κατευθύνει τον αυτοσχεδιασμό στην ομάδα, στην προκειμένη περίπτωση ανέλαβε τον ρόλο της καθηγήτριας της εφημερίδας, που προσπαθεί να κατευθύνει τους τόνους. Οι διάλογοι ήταν ζωντανοί και πειστικοί. Κράτησαν σε εγρήγορση το ακροατήριο, το οποίο δεν άργησε να εκφραστεί. Η συζήτηση εντεινόταν, όλοι επέμεναν στις απόψεις τους και η κορύφωση ήταν αναμενόμενη μεταξύ των παικτών αλλά και των παρατηρητών. Στη δεύτερη σκηνή του παιχνιδιού μπαίνει το δίλημμα: η εθελόντρια παρουσιάζεται αναποφάσιστη κάτω από τις αντιρρήσεις της φίλης της και των υποστηρικτών της. Δυσκολεύεται να ακολουθήσει τη συγγενή της και υποβάλλει τον εαυτό της σε ένα εσωτερικό διάλογο: ‘Πρέπει να βοηθήσω τον πρόσφυγα, ή τον έλληνα που υποφέρει σε μια εποχή κρίσης; ή απλά τον συνάνθρωπο – τον πλησίον, τον άλλον, όποιος και αν είναι αυτός;’ Στο σημείο αυτό η σκηνή ‘παγώνει’ από τους παίκτες, και η εκπαιδευτικός θέτει ερωτήσεις στην ολομέλεια της τάξης για συζήτηση. Π.χ. Ποια πιστεύετε ότι θα είναι η απόφαση της εθελόντριας; Να δικαιολογήσετε την άποψή σας. Αν ήσασταν στη θέση της ποια απόφαση θα παίρνατε; Δικαιολογήστε την. Στην τρίτη σκηνή, η εθελόντρια ανακοινώνει την απόφασή της στην παρέα. Η επιθυμία της εκδηλώθηκε ως κοινωνική ευθύνη (κάθαρση): ‘Ήθελε να δώσει ένα χέρι βοήθειας και τη φροντίδα που αναλογούσε σε όλους’. Με το παιχνίδι ρόλων ενισχύεται η πρωτοβουλία, ενθαρρύνεται η συμμετοχή στη λήψη των προσωπικών αποφάσεων π.χ. τι θα κάνεις εσύ προσωπικά σε μια αμφιλεγόμενη περίπτωση (Γκόβας, Ν., 2003, 150). Μετά το τέλος της διαδικασίας ζητήθηκε από τους μαθητές-παρατηρητές να εκφράσουν τις παρατηρήσεις τους και να εκτιμήσουν την απόδοση των χαρακτήρων από τους παίκτες. Κάθε βιωματική δραστηριότητα που λαμβάνει χώρα μέσα στην τάξη έχει ως προαπαιτούμενο πρόσωπο έναν/μία εκπαιδευτικό με εμπνευση και αγάπη προς τα παιδιά και την διδακτική πράξη, που λειτουργεί ως ανιχνευτής, οργανωτής και εκτιμητής των ενδιαφερόντων και των ικανοτήτων του/της κάθε μαθητή/τριας (Κλεάνθους-Παπαδημητρίου, Μ., 1980, 291).

B4.Η Αξιολόγηση της δραστηριότητας με τη χρήση του Google Drive

Η αξιολόγηση της εκπαιδευτικής δραστηριότητας ήταν μια ξεχωριστή διεργασία για το σύνολο της ομαδικής προσπάθειας. Το τμήμα του OpenWebquest με την ένδειξη ‘Αξιολόγηση’ ζητά από τους μαθητές/τριες να αποτιμήσουν την εργασία τους. Οι μαθητές/τριες απάντησαν σε ερωτήματα σχετικά με την μορφή της εργασίας τους, την χρησιμοποίηση του υλικού που είχαν στη διάθεσή τους στο OpenWebquest, την ικανοποίηση που έλαβαν από την εφαρμογή του ΠΡ από τις ομάδες. Η αξιολόγηση των μη γνωστικών αποτελεσμάτων της διδασκαλίας δεν είναι εύκολη υπόθεση σε σχέση με αυτήν των γνωστικών αποτελεσμάτων (Κασσωτάκης Μ.,-Φλουρίδης Γ., 2005, 481, Ματσαγγούρας 2009, 284). Η αξιολόγηση τελικού ή αθροιστικού τύπου διαμορφώνεται, ώστε οι μαθητές/τριες να εκτιμήσουν την συνολική επίτευξη των διδακτικών και παιδαγωγικών στόχων (Κωνσταντίνου, Χ., 2007⁴, 18). Το ερωτηματολόγιο πήρε ψηφιακή μορφή. Να σημειωθεί ότι στο σύνολό τους οι μαθητές/τριες διέθεταν στο σπίτι υπολογιστή, είχαν πρόσβαση στο διαδίκτυο είχαν ηλεκτρονικό ταχυδρομείο και ήταν εξοικειωμένοι με τη χρήση του. Για την διαμόρφωσή του αξιοποιήθηκε κατάλληλα το ηλεκτρονικό εργαλείο που παρέχει η φόρμα του Google Drive. Σε ειδικό φύλλο της φόρμας με την ένδειξη ‘Questions’(ερωτήσεις) καταγράφονται οι ερωτήσεις και προετοιμάζεται η αποστολή του ερωτηματολογίου από την εκπαιδευτικό, στην διεύθυνση του παραλήπτη (μαθητή/τριας). Μόλις ενεργοποιηθεί το φωτεινό εικονίδιο με την ένδειξη ‘SEND’(αποστολή), αναγράφεται η διεύθυνση του

παραλήπτη στο σημείο της ένδειξης, 'Email'. Στο σημείο με την ένδειξη 'Subject'(θέμα) αναφέρεται το θέμα του ερωτηματολογίου. Υπάρχει ακόμα η ένδειξη 'Message' (μήνυμα) για να σταλεί κάποιο μήνυμα στον παραλήπτη. Το εικονίδιο 'include form in email' (περιλαμβάνεται η φόρμα στο ηλεκτρονικό ταχυδρομείο) ενεργοποιείται από τον αποστολέα, ώστε να λάβει ειδοποίηση στο ηλεκτρονικό του ταχυδρομείο.

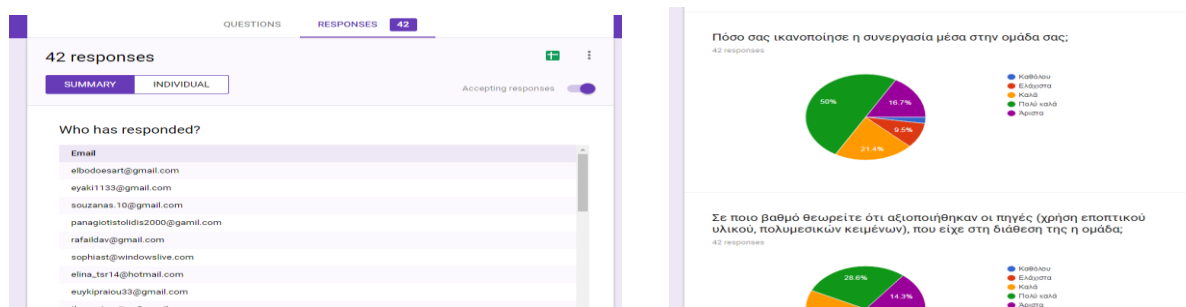
Το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο είναι η πλέον διαδεδομένη εφαρμογή ασύγχρονης και από απόσταση συνεργασίας μέσω υπολογιστή (Κόμης, 2004, 221). Όταν όλα είναι έτοιμα ενεργοποιείται η ένδειξη 'SEND'. Μόλις ο παραλήπτης συμπληρώσει το ερωτηματολόγιο ενεργοποιεί τις σχετικές ενδείξεις 'SEND ME' (να μου αποσταλεί ένα αντίγραφο των απαντήσεών μου) και 'Υποβολή'. Κάθε φορά που οι μαθητές/τριες αποστέλλουν συμπληρωμένο το ερωτηματολόγιο ειδοποιείται ο αποστολέας στο ηλεκτρονικό του ταχυδρομείο μέσω της φόρμας 'Google Forms'. Σε ένα δεύτερο φύλλο με τον τίτλο 'Responses'(απαντήσεις) και στην ομάδα με τον τίτλο 'Individual' (ατομικό) ο παραλήπτης έχει την αναλυτική εικόνα του απαντημένου πλέον ερωτηματολογίου. Στο ίδιο φύλλο, της ομάδας με τον τίτλο 'Summary' (σύνολο), ο παραλήπτης, στο σημείο με τον τίτλο 'Who has responded?' (ποιος έχει απαντήσει;), έχει σαφή εικόνα των ηλεκτρονικών διευθύνσεων (Emails) των μαθητών/τριών, από τους οποίους επέστρεψε συμπληρωμένο το ερωτηματολόγιο. Στο ίδιο φύλλο, στο σημείο 'Waiting for responses' (αναμονή για απαντήσεις), ο παραλήπτης ενημερώνεται για τους/τις μαθητές/τριες που δεν έχουν απαντήσει ακόμα. Το αξιοπρόσεκτο σημείο αυτού του φύλλου είναι ότι η φόρμα παρέχει τη δυνατότητα στον χρήστη να ελέγχει τα αποτελέσματα των ερωτήσεων με τη μορφή διαγραμμάτων με τα αντίστοιχα ποσοστά. Οι ερωτήσεις του ερωτηματολογίου της δραστηριότητας ήταν κλειστού τύπου και ο/η μαθητής/τρια είχε τη δυνατότητα να επιλέξει την απάντησή του/της από την πενταπλή διαβάθμιση.



Εικόνα 3και 4: Το τμήμα 'Αξιολόγηση' του OpenWebquest και η φόρμα Αξιολόγησης της Google Drive

B5.Αποτελέσματα

Επιστράφηκαν συμπληρωμένα στην εκπαιδευτικό 42 ερωτηματολόγια. Αναφέρουμε ενδεικτικά τα αποτελέσματα ορισμένων ερωτήσεων. Στην ερώτηση 'Πόσο σας ικανοποίησε η συνεργασία μέσα στην ομάδα σας;' Οι μαθητές/τριες απάντησαν θετικά με υψηλά ποσοστά. Οι 21 από τους 42 μαθητές/τριες, ποσοστό 50% δήλωσαν ότι είναι πολύ ικανοποιημένοι από τη συνεργασία τους στην ομάδα. Οι 7 (16,7%) μαθητές δήλωσαν ικανοποίηση σε άριστο βαθμό από την συνεργασία, 9 (21,4%) δήλωσαν ότι είναι ικανοποιημένοι, 4 (9,5%) δήλωσαν ελάχιστα ικανοποιημένοι και ένας μόνο δήλωσε καθόλου ικανοποιημένος. Τα αποτελέσματα αποδεικνύονται από τις διαπιστώσεις των μαθητών/τριών στην περιγραφική αξιολόγηση της δραστηριότητας: «Φυσικά και υπήρχε δυσκολία συνεννόησης αλλά το αποτέλεσμα ήταν ο καθρέφτης της κούρασής μας. Η ομαδική δουλειά υπερτερούσε». Στην ερώτηση, 'Σε ποιο βαθμό θεωρείτε ότι αξιοποιήθηκαν οι πηγές (χρήση εποπτικού υλικού, πολυμεσικών κειμένων), που είχε στη διάθεση της η ομάδα;' οι μαθητές/τριες διαπίστωσαν ότι η διδασκαλία με υπολογιστή τους προκαλεί για περισσότερη χρήση και αναζήτηση πληροφοριών από το διαδίκτυο. Οι 23 μαθητές/τριες (54,8%) δήλωσαν ότι αξιοποιήθηκαν επαρκώς οι Πηγές που είχαν στη διάθεσή τους από την σελίδα του OpenWebquest. Οι 12 μαθητές/τριες (28,6%) δήλωσαν ότι αξιοποιήθηκαν πολύ καλά, 6 (14,3%) δήλωσαν ότι αξιοποιήθηκαν σε άριστο βαθμό και ένας μαθητής (2,4%) δήλωσε ότι αξιοποιήθηκαν ελάχιστα. Οι περιγραφικές διαπιστώσεις επαληθεύουν τους αριθμούς: «Διασκεδάσαμε και ανακαλύπταμε καινούρια πράγματα, βρήκαμε καινούριες σελίδες στο διαδίκτυο, γενικά ήταν μια ωραία εμπειρία». Στην ερώτηση, 'Σε ποιο βαθμό σας ικανοποίησε η εφαρμογή του παιχνιδιού ρόλων από την ομάδα σας;', Οι 16 μαθητές/τριες (38,1%) δήλωσαν ότι έμειναν σε άριστο βαθμό ικανοποιημένοι. Οι 12 μαθητών/τριών (28,6) δήλωσαν πολύ ικανοποιημένοι από την εφαρμογή του ΠΡ, άλλοι 11 (26,2%) δήλωσαν ικανοποιημένοι με την εφαρμογή του. Ένας μαθητής (2,4%) δήλωσε ελάχιστα ικανοποιημένος, ενώ μόνο 2 (4,8%) δήλωσαν καθόλου ικανοποιημένοι. Οι διαπιστώσεις απέδειξαν τη δυναμική του παιχνιδιού. Μαθήτρια: «Παίξαμε και το παιχνίδι ρόλων. Δεν περίμενα να έχει τόσο ενδιαφέρον». Μαθητής: «Ήταν πολύ διαφορετικό από το να κάθομαι στο θρανίο και απλά να παρακολουθώ το μάθημα».



Εικόνα 5 και 6: Το τμήμα 'Responses' με τις ηλεκτρονικές διευθύνσεις των μαθητών/τριών και με τα διαγράμματα των απαντήσεων

Γ. Συμπεράσματα

Με μια προσεκτικότερη ματιά στα ποσοστά που συγκέντρωσαν οι παραπάνω ερωτήσεις, ο μελετητής μπορεί να οδηγηθεί σε ουσιαστικότερες διαπιστώσεις αναφορικά με την δουλειά των μαθητών/τριών. Οι αριθμοί όσο ψυχροί και αν θεωρούνται, συχνά κρύβουν πίσω τους μια βαθύτερη εκτίμηση της κατάστασης. Οι μαθητές/τριες μπόηκαν στις ομάδες και πραγματοποιήσαν συγκεκριμένες δραστηριότητες, οι οποίες εφαρμόστηκαν στην τάξη, αλλά και έξω από αυτήν μέσω του Ιστού, και στο κλίμα συνεργασίας που ανέπτυξαν είχαν την ευκαιρία να γνωριστούν καλύτερα. Οι δραστηριότητες ενίσχυσαν την ειρηνική συνύπαρξη των μελών της ομάδας, αλλά και της τάξης. Η ποικιλία των ψηφιακών εργασιών προκάλεσε το ενδιαφέρον των μαθητών/τριών, τους εξοικείωσε στη χρήση του υλικού του ΜτΘ, στην πλατφόρμα του εθνικού αποθετηρίου ψηφιακών αντικειμένων, «Φωτόδενδρο», αλλά και σε άλλους επίσημους ψηφιακούς χώρους, τους οποίους παρείχε το OpenWebquest. Τους οδήγησε στη διαπίστωση ότι το διαδίκτυο εκτός από πηγή ψυχαγωγίας αποτελεί και πηγή πληροφόρησης, και επικοινωνίας (Μητροπούλου, Β.,-Παπανικολάου, Γ., 2014, 224). Και όπως δηλώνει ο Tom March (1998) το αποτέλεσμα από την ανάπτυξη των WebQuests είναι να ξεσηκώνει τους μαθητές να μετατρέψουν τις πληροφορίες σε κάτι άλλο: ένα σύμπλεγμα που χαρτογραφεί τα κύρια θέματα, μια σύγκριση, μια υπόθεση, μια λύση, κλπ. Οι πρωτότυπες δραστηριότητες ώθησαν τους/τις μαθητές/τριες σε ανώτερες νοητικές διεργασίες, όπως η λήψη αποφάσεων, η κριτική και δημιουργική σκέψη, η διαχείριση καταστάσεων. Στις δραστηριότητες, των παιχνιδιών κατόρθωσαν με αντενέργεια να πετύχουν δυνατότητες επίλυσης των προβλημάτων που διερεύνησαν (Bruner S. J., 1966, 119) και παράλληλα να αναπτύξουν κοινωνικές δεξιότητες. Οι εργασίες εμφάνισαν υψηλό βαθμό πρωτοτυπίας και πολύ καλή παρουσίαση στην ολομέλεια της τάξης. Οι συγκεκριμένες ανακαλυπτικού και βιωματικού τύπου πρακτικές μπορούν να αποτελέσουν κίνητρο για υλοποίηση άλλων παρόμοιων εφαρμογών. Αυτές παρέχουν περιβάλλοντα στα οποία αναπτύσσονται υψηλού επιπέδου γνωστικές και κοινωνικές δεξιότητες, προάγουν το ομαδικό άρα και το ειρηνικό πνεύμα εργασίας στην τάξη και το πιο σημαντικό υιοθετούνται οι αξίες και τα υψηλά μηνύματα του αλγογραφικού λόγου.

Δ. Βιβλιογραφικές Αναφορές

- Bigge 2008^ε, *Θεωρίες Μάθησης για Εκπαιδευτικούς*, σε μετάφραση Κάντα Α., και Χαντζή Α., Αθήνα: Εκδόσεις Πατάκη
- Βοσνιάδου, Σ., (2001), *Πως μαθαίνουν οι μαθητές*, Διεθνές Γραφείο Εκπαίδευσης της ΟΥΝΕΣΚΟ, Ανακτήθηκε από http://e-yliko.minedu.gov.gr/index.php?option=com_k2&view=item&id=635:%CF%80%CF%8E%CF%82-%CE%BC%CE%B1%CE%B8%CE%B1%CE%AF%CE%BD%CE%BF%CF%85%CE%BD-%CE%BF%CE%B9-%CE%BC%CE%B1%CE%B8%CE%B7%CF%84%CE%AD%CF%82
- Bruner S. J., (1966), *Learning About Learning, A Conference Report*, U.S Department of Health, Education, and Welfare, Cooperative Research Monograph No 15
- Γκόβας, Ν., (2003). Για ένα νεανικό δημιουργικό θέατρο: ασκήσεις, παιχνίδια, τεχνικές. Αθήνα: Μεταίχμιο
- Γριζοπούλου, Ο., Καζλάρη Π., (2016) *Θρησκευτικά Α΄ Γυμνασίου, Παλαιά Διαθήκη Η προϊστορία του Χριστιανισμού*, Αθήνα ΙΤΥΕ «ΔΙΟΦΑΝΤΟΣ»
- Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών (Δ.Ε.Π.Π.Σ.) και Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών (Α.Π.Σ.) (2003), Ανακτήθηκε από: <http://www.pi-schools.gr/programs/depps/>
- Dodge, B., (1997), *Some thoughts about WebQuests*, Ανακτήθηκε από: http://edweb.sdsu.edu/courses/edtec596/about_webquests.html
- Heyward, P., (2010) Emotional Engagement Through Drama: Strategies to Assist Learning through Role-Play, *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*, University of Auckland Number 2, Volume 22 Ανακτήθηκε από <http://www.eric.ed.gov/PDFS/EJ930153.pdf>
- Joyce, Br.-Weil, M., (1986³), *Models of teaching*, Prentice-Hall, Inc, Englewood Cliffs, New Jersey, p. 241
- Κασσωτάκης Μ.,-Φλουρής Γ., (2005), *Μάθηση και Διδασκαλία*, Τόμος Β΄, Αθήνα
- Κλεάνθους-Παπαδημητρίου, Μ., (1980), *Νέα Αγωγή Θεωρία και Μέθοδοι*, Τόμος Β΄, Αθήνα: «ΒΙΒΛΙΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ»

- Κόμης, Β., (2004), *Εισαγωγή στις εκπαιδευτικές εφαρμογές των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών*, Αθήνα: Εκδόσεις Νέων Τεχνολογιών
- Κοσσυβάκη, Φ., (2005^α), *Εναλλακτική Διδακτική Προτάσεις για μετάβαση από τη Διδακτική του Αντικειμένου στη Διδακτική του Ενεργού Υποκειμένου*, Αθήνα: GUTENBERG
- Κωνσταντίνου, Χ., (2007⁴), *Η Αξιολόγηση της Επίδοσης του Μαθητή ως Παιδαγωγική Λογική και Σχολική Πρακτική*, Αθήνα: GYTENBERG
- Ladousse, GP., (1982), From needs to wants: Motivation and the language learner, in *Journal System*, Vol. 10, No. 1. p. 35
- March, T., (1998), Why WebQuests? Ανακτήθηκε από: <http://tommarch.com/writings/ascdwebquests/>
- March, T., (2004), The Learning Power of WebQuests, *Educational Leadership* December 2003/January2004 V. 61 N. 4, New Needs, New Curriculum P. 42-47, Ανακτήθηκε από: <http://tommarch.com/writings/ascdwebquests/>
- Ματσαγγούρας, Η., (2009²), *Η Διαθεματικότητα στη Σχολική Γνώση Εννοιοκεντρική Αναπλαισίωση και Σχέδια εργασίας*, Αθήνα: Εκδόσεις Γρηγόρη
- Μητροπούλου, Β., (2014), *Εκπαιδευτικές Τεχνολογίες στο Σύγχρονο Σχολείο Εφαρμογές στη Θρησκευτική Αγωγή*, Θεσσαλονίκη:OSTRACON
- Μητροπούλου, Β.,-Παπανικολάου, Γ., (2014), Διδακτικό σενάριο με WebQest για το μάθημα των Θρησκευτικών: «In the footsteps of the Apostle Paul», στο Μητροπούλου, Β., *Εκπαιδευτικές Τεχνολογίες στο Σύγχρονο Σχολείο Εφαρμογές στη Θρησκευτική Αγωγή*, Θεσσαλονίκη:OSTRACON
- Moll, L., (1993), Introduction, in L. Moll (editor), *Vygotsky and Enducation*, Cambridge University Press, N.Y.(1-27) στο Μητροπούλου, Β., (2015), *Κοινωνικοπολιτισμικές Θεωρίες Μάθησης Προτάσεις Εφαρμογής στη Διδακτική Πράξης με Χρήση Η/Υ*, Θεσσαλονίκη:OSTRACON
- Οδηγός Εκπαιδευτικού στα Θρησκευτικά Δημοτικού - Γυμνασίου Νέα Προγράμματα Σπουδών στα Θρησκευτικά Δημοτικού Γυμνασίου (2016) Ανακτήθηκε από: <http://iep.edu.gr/index.php/el/thriskoefika-odigoi-ekpaideftikoy>
- Piajet, J., (1951), *Play, dreams and imitation in childhood*, London: Heinemann
- Ράπτης, Α. & Ράπη, Α., (2007), *Μάθηση και Διδασκαλία στην εποχή της Πληροφορίας Παιδαγωγικές Δραστηριότητες*, Τόμος Β' Αθήνα: Εκδόσεις Αριστοτέλης Ράπτης
- Στυλιάρης, Γ., Δήμου, Β., (2015), *Διδακτική της Πληροφορικής Πληροφορική στη Γενική και Ειδική Αγωγή – Η συμβολή του Διαδικτύου και του Web 2.0*, Ελληνικά Ακαδημαϊκά Συγγράμματα και Βοηθήματα .kallipos.gr, Ανακτήθηκε από: https://repository.kallipos.gr/bitstream/11419/722/5/00_master_document-KOY.pdf
- Τζιμογιάννης Α. (2007). Το παιδαγωγικό πλαίσιο αξιοποίησης των ΤΠΕ ως εργαλείο ανάπτυξης της κριτικής και δημιουργικής σκέψης. Στο Β. Κουλαϊδής (επιμ.), *Σύγχρονες διδακτικές προσεγγίσεις για την ανάπτυξη κριτικής-δημιουργικής σκέψης* (σ. 333-354). Αθήνα: Ο.ΕΠ.ΕΚ. Ανακτήθηκε από: http://www.oepek.gr/download/Sygxrones_Didaktikes_B.pdf
- Τζιμογιάννης, Α., & Σιόρεντα, Α. (2007). Το Διαδίκτυο ως εργαλείο ανάπτυξης της κριτικής και δημιουργικής σκέψης. Στο Β. Κουλαϊδής (επιμ.), *Σύγχρονες διδακτικές προσεγγίσεις για την ανάπτυξη κριτικής-δημιουργικής σκέψης* (σ. 355-374). Αθήνα: Ο.ΕΠ.ΕΚ. Ανακτήθηκε από: http://www.oepek.gr/download/Sygxrones_Didaktikes_B.pdf
- Vygotsky, L. S., (1978), *The role of Play in Development στο Mind in Society The Development of Higher Psychological Processes*, ed. Harvard University Press Cambridge, Massachusetts London, England
- Vygotsky, L., (1997), *Νους στην κοινωνία* (Σ. Βοσνιάδου μετφρ.), Αθήνα: Gutenberg
- Φύλλο Εφημερίδος Κυβερνήσεως Β 2920-13-09-2016 Νέα Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών Δημοτικού-Γυμνασίου
- Χαραλαμπίδου, Αντωνίου, Γούργουλης, Κιουρμουτζόγλου, (2006), Συγκριτική μελέτη μεθόδου συνεργατικής μάθησης με και χωρίς τη χρήση του διαδικτύου κατά την αγωγή υγείας στο Δημοτικό σχολείο, στο *Αθληση και την Κοινωνία*, τ. 41 Ανακτήθηκε από: http://users.sch.gr/echarala/data/s_t-ekpaideush/Har_Athlhsh_2006.pdf

Λογισμικά – Διαδικτυακές Υπηρεσίες

Google Drive, <https://drive.google.com/drive/my-drive>

Openwebquest, Ερευνητική Ομάδα Ηλεκτρονικής Μάθησης <http://epri.korinthos.uop.gr/site/#>

Youtube, <https://www.youtube.com/?hl=el&gl=GR>.

Φωτόδεντρο, (<http://photodentro.edu.gr/v/item/ds/5591>)

Εκπαιδευτικό υλικό της Ύπατης Αρμοστείας του ΟΗΕ για τους Πρόσφυγες <https://www.unhcr.gr/ekpaideysi/ekpaideytiko-yliko.html>